DibujArte

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

ESPECIAL DE LUZ Y SOMBRA 2 DE 2

DIFERENTES TIPOS DE FUENTES DE LUZ

PROYECCIÓN DE LAS SOMBRAS

EDS

38 PÁGINAS DE CLASES SIN INTERRUPCIONES

SENCILLA, DIVERTIDA Y TRIDIMENCIONAL

¡BÚSCALA YA!

EDITORIAL

Sean todos bienvenidos a una nueva edición de su revista favorita. En la etapa de renovación de DibujArte, hemos podido estar más en contacto con los lectores a través de diferentes medios de comunicación, siendo el más importante el correo electrónico. La sección de Revisión de Portafolios ha sido todo un éxito en cuanto a la interacción entre ustedes y nosotros, y lo que comenzó como una sección de una página ha llegado a ocupar hasta ocho, dada la enorme cantidad de trabajos que nos mandan todos los días. Dibujarte está a punto de dar un nuevo giro, tal vez el más importante de toda su historia y quizá a muchos no les agrade. No se pierdan los siguientes números para enterarse de más datos. Disfruten de esta edición y apliquen todos los conocimientos a sus ilustraciones.
Como recomendación de películas, les conviene checar lo que personalmente considero una obra de arte en cuanto a iluminación y tema se refiere: Girl with a Pearl Earring (Chica con Arete de Perla), trata sobre la creación de la gran obra de Johannes Vermeer; además, la fotografía es digna de estudiarse paso a paso. Si compran el DVD original también podrán disfrutar de la anatomía de una escena, que maneja desde las actitudes de los personajes hasta los colores de la ambientación y su significado. Disfrútenla.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte@editoposter.com

Revista DibujArte
Salvador Díaz Mirón No. 156
Col. Santa María la Ribera
C.P. 06400
México, D.F.

Aviso de última hora.
Hemos tenido reportes de revistas que se imprimieron con páginas en blanco o dañadas. Atendiendo a sus reclamos, y tratando de corregir el error, nuestra casa impresora se ha comprometido a que, a partir de este número, cualquier persona que compre una revista DibujArte con alguna o varias páginas en blanco, podrá pasar a las oficinas de la impresora y serán remunerados con $150.00 M.N., sólo pregunten por Juan Sámano.
La dirección es:

DEBARI Servicio e Impresión
Calle Empresa #155
Col. Mixcoac
Delegación Benito Juárez
C.P. 03920
Tels. (01 55) 85 96 91 57 ó (01 55) 85 96 91 58

Las personas del interior de la República pueden llamar por teléfono para solicitar su remuneración.

DIRECTORIO

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director

Laura O. Bárcena V.
Diseño de Interiores

Escorza's
Clases de Dibujo

Lesly Z. Marín Hernández
Asistente

Tozani
Portada

Delfina Fuentes A.
Corrección de Estilo

Martha García de la Rosa
Preprensa

Publicidad comercializada por: TANQUE/GMV
TEL. 52112614
publicidad@tanquegmv.com

www.editoposter.com

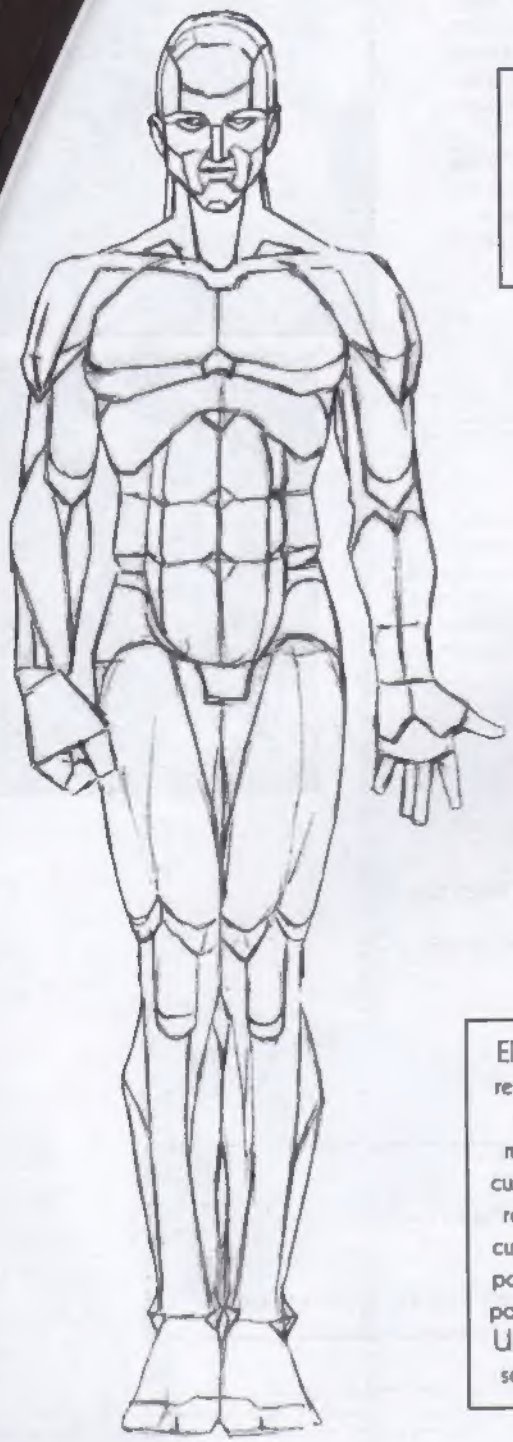
ÍNDICE

LUZ Y SOMBRA..... 2

BUZÓN..... 40

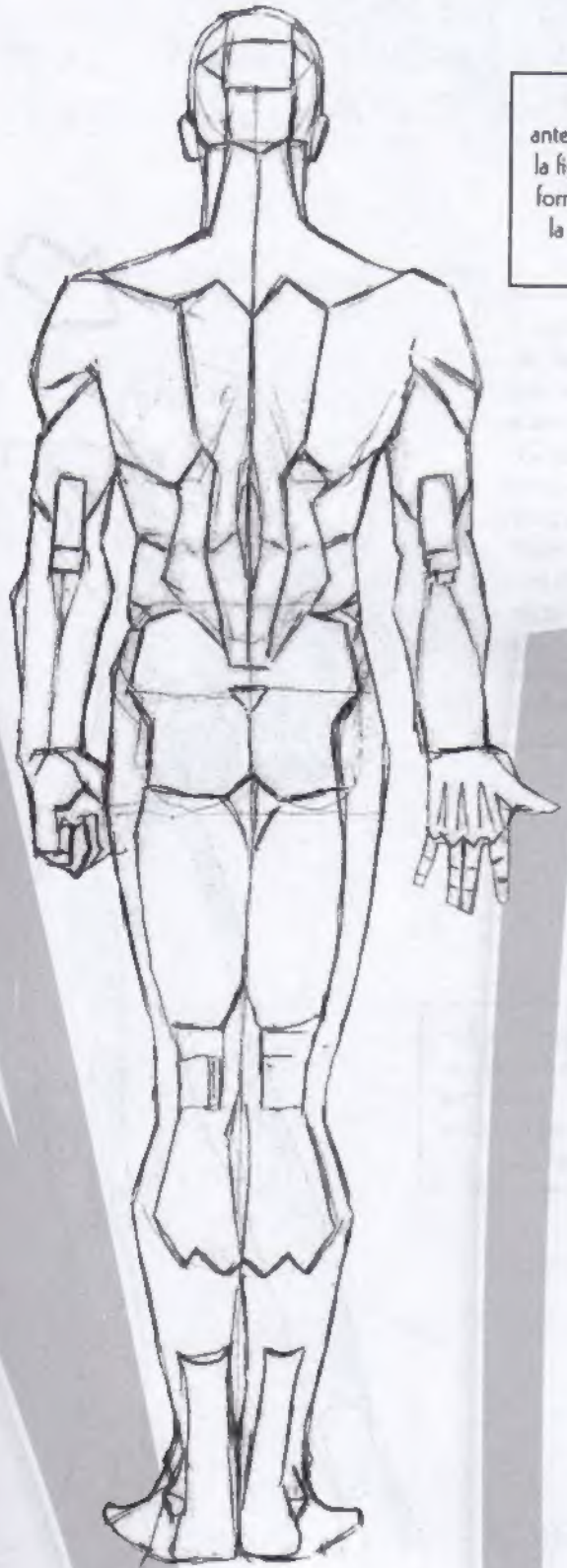
COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #35 SEGUNDA QUINCENA DE SEPTIEMBRE 2004
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal, por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel 5541-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V. Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA S.A. DE C.V. Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TÍTULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TÍTULO ANTE SEGOB Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 Impresa en México. Copyright © 2000.



En el Dibujarte anterior se estudiaron la teoría de la luz y la sombra y algunas técnicas, ahora vamos a usar este conocimiento para dar luz y sombra a la figura. ¡Comencemos!

El cuerpo humano es un conjunto de formas redondeadas, variables y muy complejas, por eso resulta tan difícil dibujarlo. Del mismo modo, no es fácil colocar las sombras en el cuerpo, especialmente cuando sus formas son redondas, no encontramos esquinas, partes cuadradas o formas geométricas; sin embargo, podemos asignar "planos al cuerpo", es decir, podemos ver el cuerpo con formas cuadradas. Una vez obtenidos los planos en la figura nos será más fácil comprender la luz y la sombra.



Estudia este mapa y el anterior y practica dibujando la figura en movimiento con formas cuadradas, recuerda la estructura y la línea de movimiento.

La luz viniendo de distintos puntos en una misma figura

Fig. 1

Lo primero que debemos determinar o identificar en un dibujo cuando queremos luz y sombra, es el "foco" o lo que es lo mismo, la fuente de luz. Dependiendo del punto de origen de la luz se iluminarán las partes más expuestas y se sombrearán las menos expuestas. En la figura 1 la luz viene directamente de arriba, éste es el caso más común (la luz del sol o de una lámpara generalmente viene de arriba).

La luz, viniendo a 45 grados a la derecha, es una de las mejores, crea un bello juego de luz y sombra.

Fig. 2

La luz, viniendo de arriba a 45 grados a la izquierda, crea también un resultado bastante satisfactorio.

Fig.3

La luz viniendo por debajo de la figura no es muy frecuente, pero es una luz muy interesante. Si observas con atención y comparas la figura 1 con la 4 te darás cuenta de que donde una figura tiene sombra la otra tiene luz, y viceversa. Algo similar pasa entre las figuras 2 y la 3.

Fig.4

Escorza

Compara los lápices de las páginas anteriores con las tintas de ésta. Básicamente la iluminación es la misma, pero la técnica es diferente. Observa los ashurados que se dan en las partes del cuerpo que tienen volumen. El objetivo de estas líneas es simular un degradado producido por las formas redondeadas.

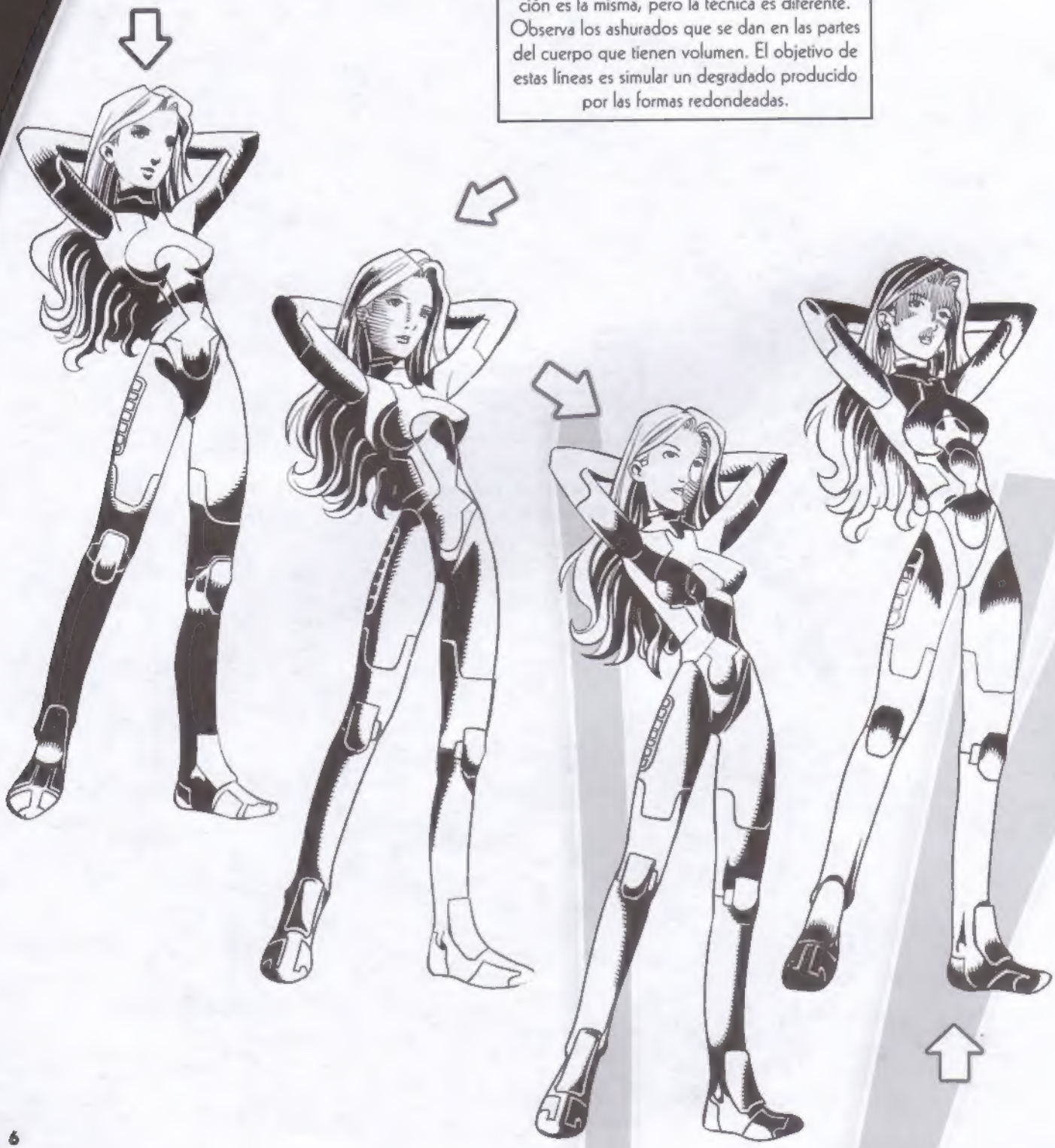


Fig. 5

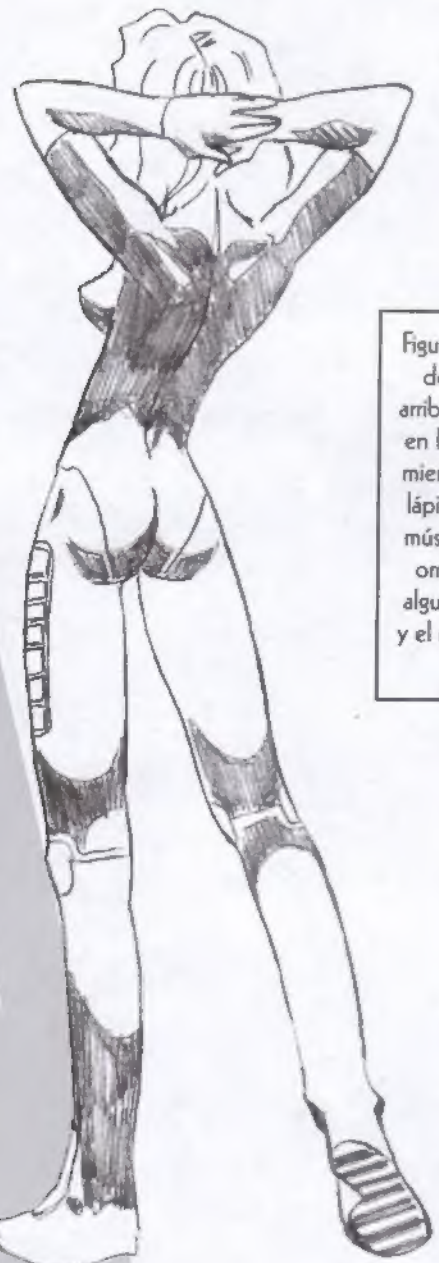


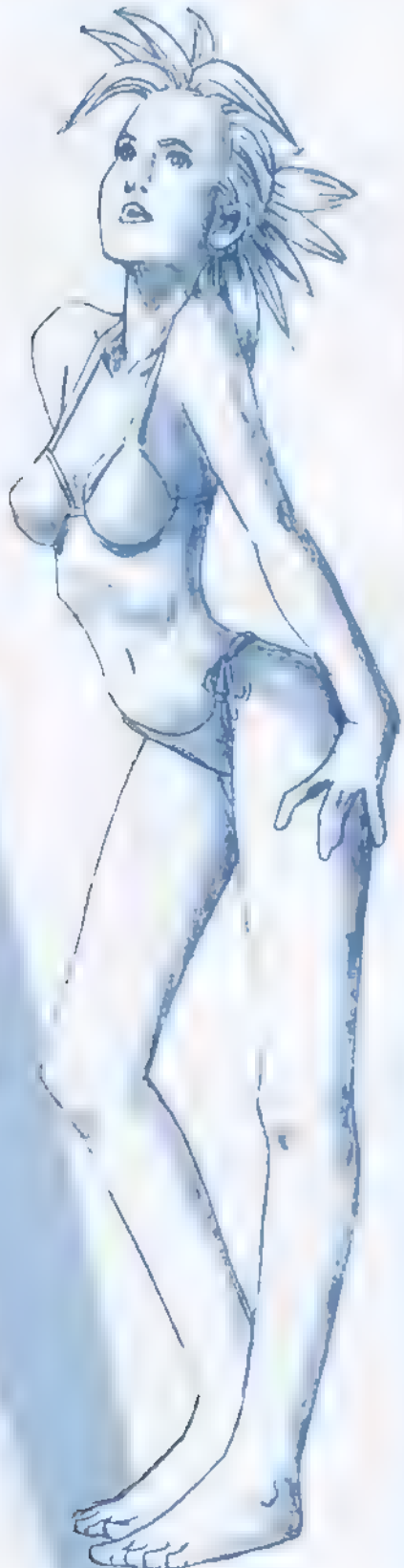
Figura 5. Tenemos la misma figura, pero de espaldas con la luz viniendo de arriba. Observa la sombra que se marca en la espalda producida por el arqueamiento del cuerpo. Mientras que en el lápiz podemos insinuar algunos de los músculos principales de la espalda y el omóplato, en la tinta sólo se marcan algunos brillos en las formas superiores y el resto es una plasta negra que ayuda a dar forma a las caderas.

A

Recuerda las clases anteriores de estructura de la figura humana. En este caso, construiremos nuestro muñeco a base de cajas, las piernas y los brazos los bocetaremos como prismas rectangulares. Nuestra fuente de luz queda frente a la figura y ligeramente arriba. En el paso B definimos un poco mejor la anatomía de la figura y hacemos más específicos los sombreados.

B

C



En el paso C calcamos y definimos. Finalmente, entintamos. Observa la definición de las sombras en ambos casos, con el lápiz podemos dar degradados, mientras que con la tinta debemos aplicar sombreados para simular medios tonos.

Ejemplo 1

En estos ejemplos podemos identificar sombras que se repiten todo el tiempo. En el ejemplo 1, la sombra que produce el mentón sobre el cuello es una sombra recurrente, al igual que las sombras en los cabellos que están más atrás, las sombras bajo los senos son también de lo más socorridas, las sombras bajo los brazos y el arma dependen más de la posición.

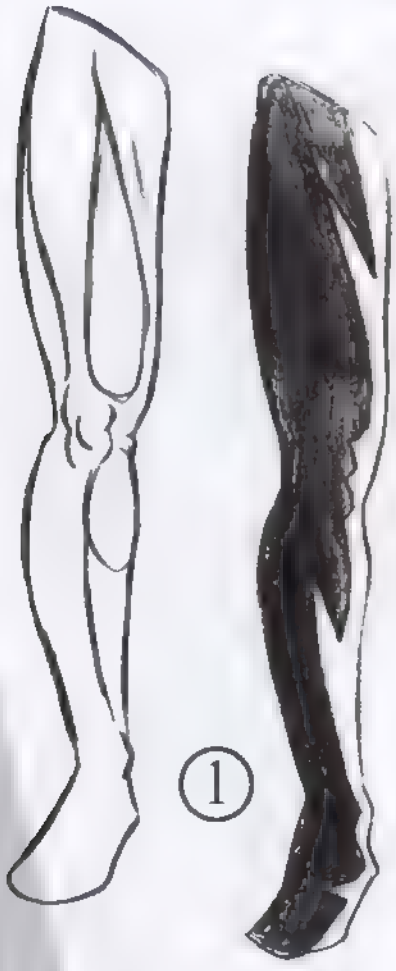
Ejemplo 2

En el ejemplo 2 tenemos una sombra muy grande y muy pesada en casi todo el cuerpo, debido a que al tenerlo echado hacia adelante tapa toda la luz que en este caso incide sobre la espalda que no nos resulta visible. Recuerda que si la sombra está bien colocada no tiene porqué verse mal, aunque nos toque sombrear casi toda la figura.

Ejemplo 3

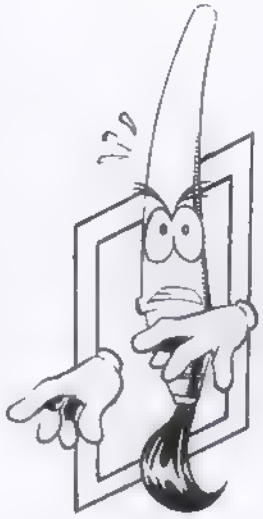
En el ejemplo 3 la luz viene de arriba, tenemos la clásica sombra en toda la espalda y en toda la pierna izquierda, al caminar e ir alternando los pies, se sombrea aquélla que resulte más lejana a la vista mientras, se iluminará la que esté más cercana. Éstos son algunos casos de sombras recurrentes, practica con figuras parecidas y repite las sombras.

LUCES FILTRADAS



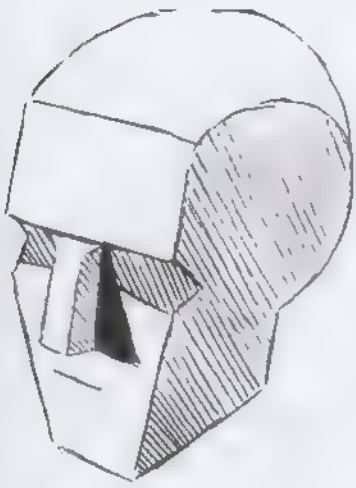
1

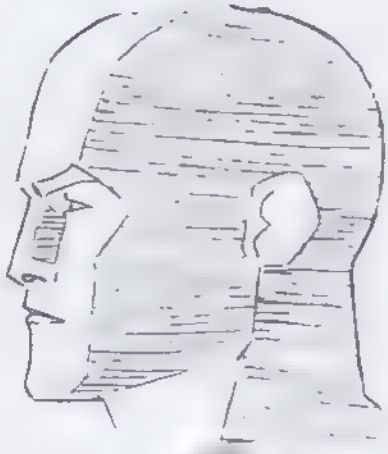
Cuando un objeto que observamos tapa la fuente de luz, el cuerpo se oscurece, como cuando tapas el sol con tu mano, pero si no tapas el sol (o un foco) por completo se filtran algunas luces, en la figura 1 hay un ejemplo de luces filtradas con un pie, para entender mejor observa en la figura de la derecha cómo hacemos esto con figuras geométricas, utiliza estos principios y ejemplos y realiza tus propios ejercicios.

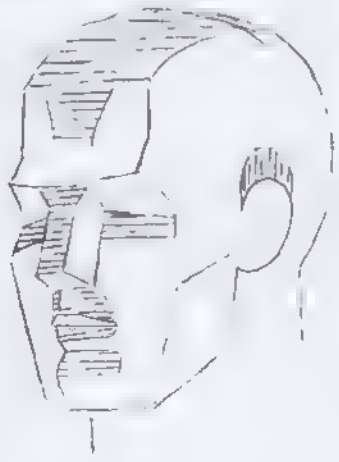


Recuerda que al hacer luces filtradas el conocimiento de la anatomía es indispensable, ya que las luces que se filtran siguen las del cuerpo y de la ropa, algunas páginas adelante veremos un poco acerca de la luz y la sombra sobre los pliegues de la ropa; una vez dominados estos aspectos debes poner atención al entintado, buscando corregir pequeños errores del trazo, recuerda que el entintado debe mejorar el dibujo de lápiz y no de manera contraria.

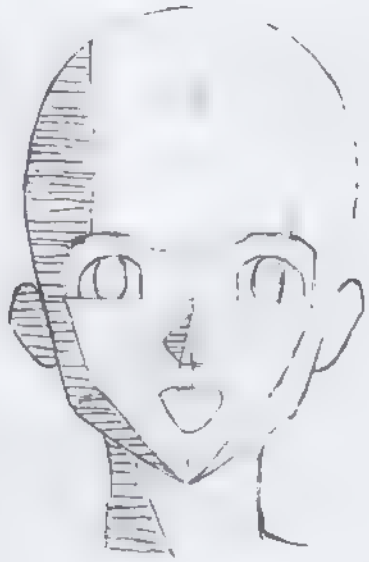
SOMBRAS EN EL ROSTRO







Del mismo modo que en el cuerpo, en el rostro se forman diversos planos, para entender las sombras que en él se generan tienes que entender las formas más básicas de su estructura, tanto en el rostro realista como en el manga, lo más importante es verle su lado cuadrado, las sombras se obtienen dentro de los límites que plantean los planos.



A

B

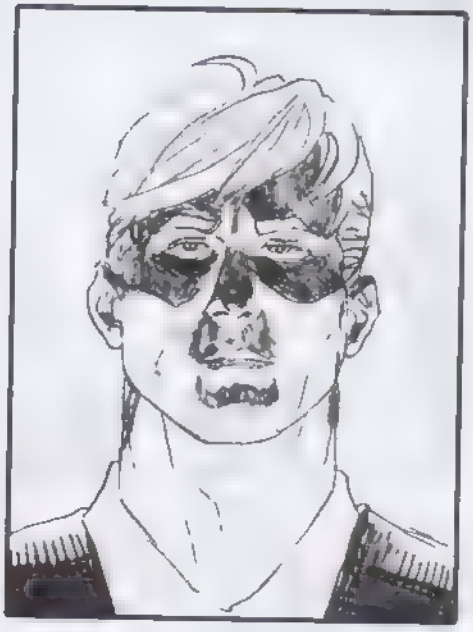
Es fácil colocar las sombras si están bien situados los planos, entre más trabajadas y específicas quieres que sean tus sombras más planos debes conocer en el rostro. En los ejemplos de la página anterior sólo se trabaja con planos básicos, en este ejemplo (A, B, C, D) se aplican mucho más planos; recuerda, lo más importante es no dejar de copiar de la realidad, repetir y practicar.

C

D

Luces en diversos ángulos en el rostro

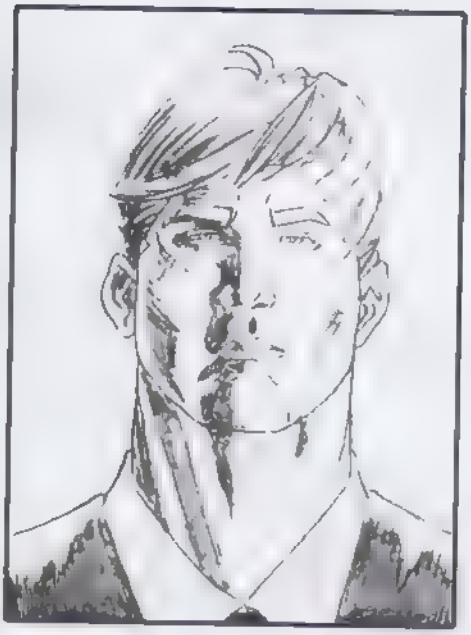
1



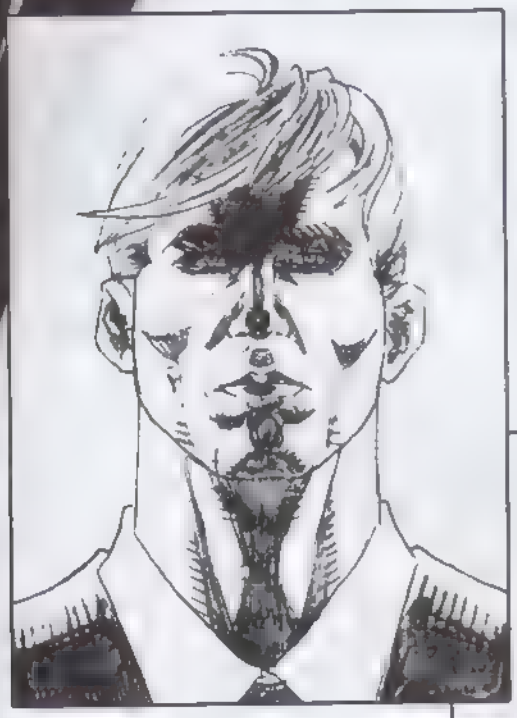
2

El juego de luz y sombra en el rostro logra distintas impresiones dependiendo del lugar de donde provenga la luz o qué tanta luz o sombra hay. Podemos, incluso, adivinar situaciones o expresar diversos sentimientos colocando la luz de manera apropiada.

1. La luz de frente. Es un ángulo satisfactorio, esta luz es más atractiva de perfil.
2. Luz viniendo de abajo. Una luz tétrica, espectral
3. Luz lateral. Al ver el rostro de frente las sombras producidas por una luz lateral son muy atractivas.



3

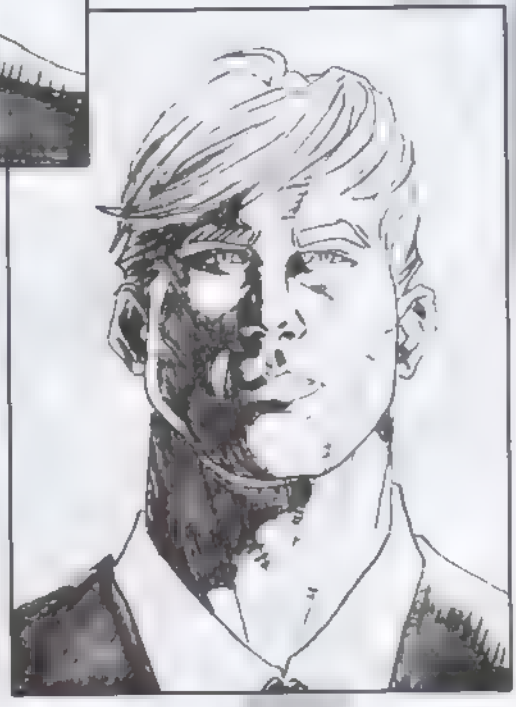


4

4. Luz viniendo de atrás del rostro. Crea una atmósfera de maldad, misterio.

5

5. Luz viniendo de arriba. Concentración, sumido en sus pensamientos, crea misterio al no verse bien los ojos.



6

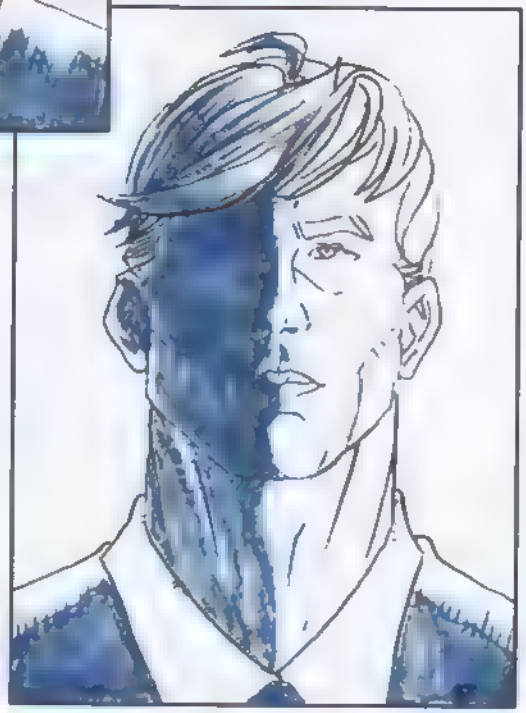
6. Luz viniendo de arriba a 45 grados a la derecha. Una de las mejores, la sombra proyectada de la nariz crea un pequeño triángulo de luz bajo el ojo que junto con las demás sombras crea un contraste interesante y agradable.

7

7. Luces cruzadas. De esta forma pueden resultar sombras muy interesantes, pero también unas irregulares.

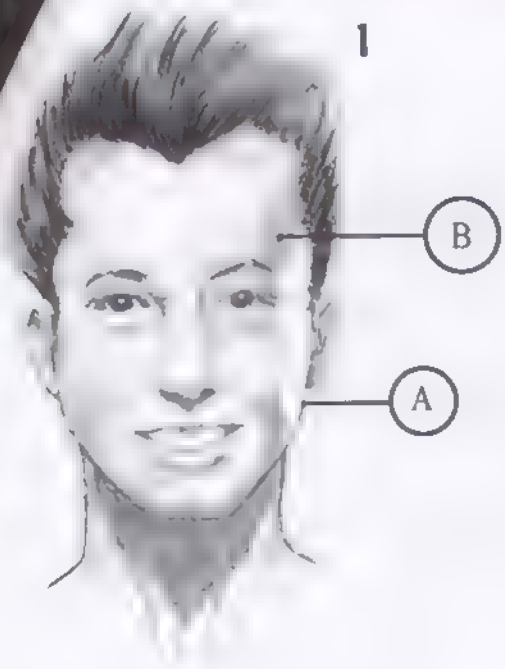
8

8. Sin sombras. El trazo resulta atractivo, interesante, pero demasiado blanco y falto de contraste.

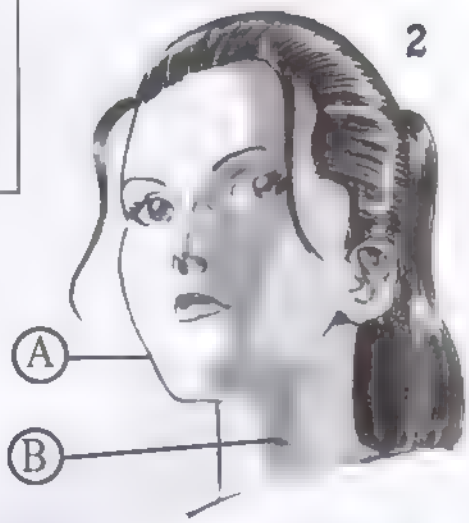


9

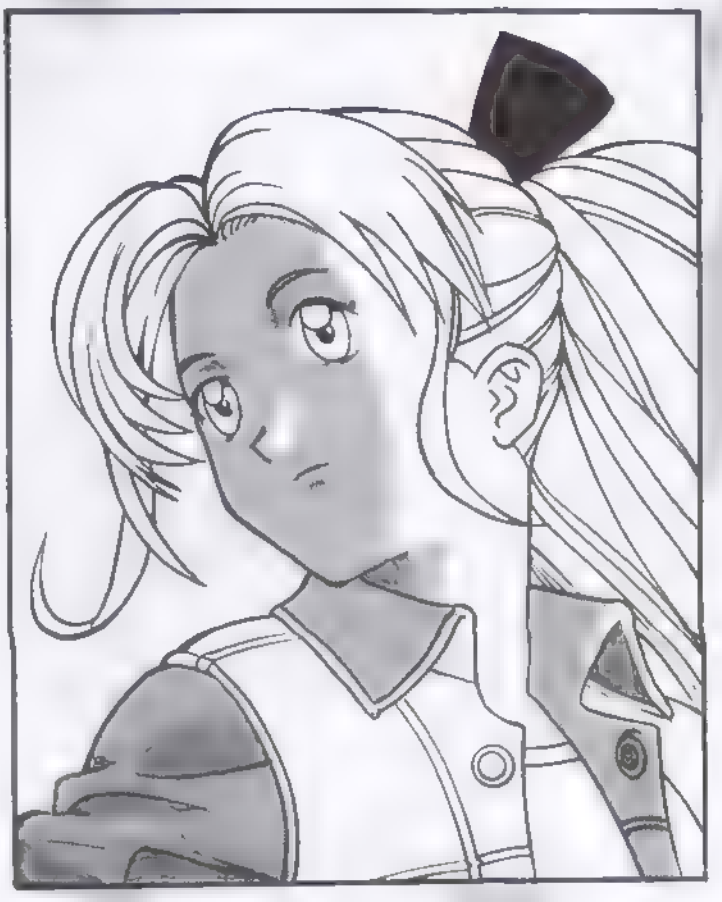
9. 50% luz y 50 % sombra. Nunca es recomendable "partir" la luz y la sombra mitad y mitad, una debe prevalecer.



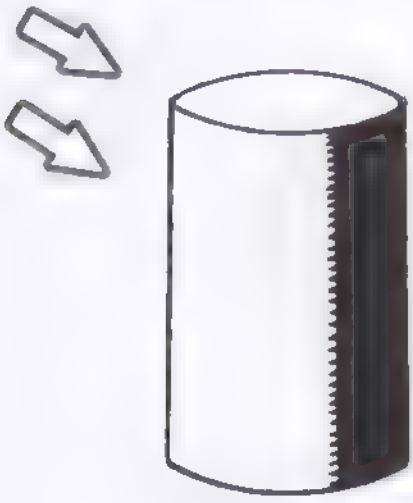
En los ejemplos 1 y 2 la luz proviene de distintos puntos, de tal modo que junto a la luz (A) se generan las sombras (B) más pesadas del rostro.



Las sombras en el rostro tipo americano y el manga son simplificaciones de las sombras reales, entre más sepas de las sombras realistas en el rostro, más simples y entendibles te resultarán las sombras en el cómic.

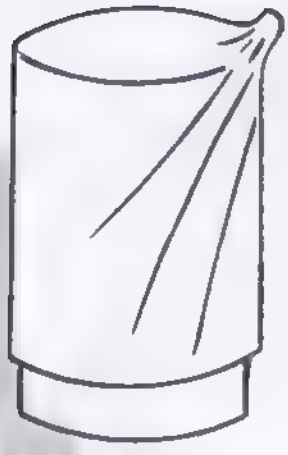


Luz y sombra en la ropa



1

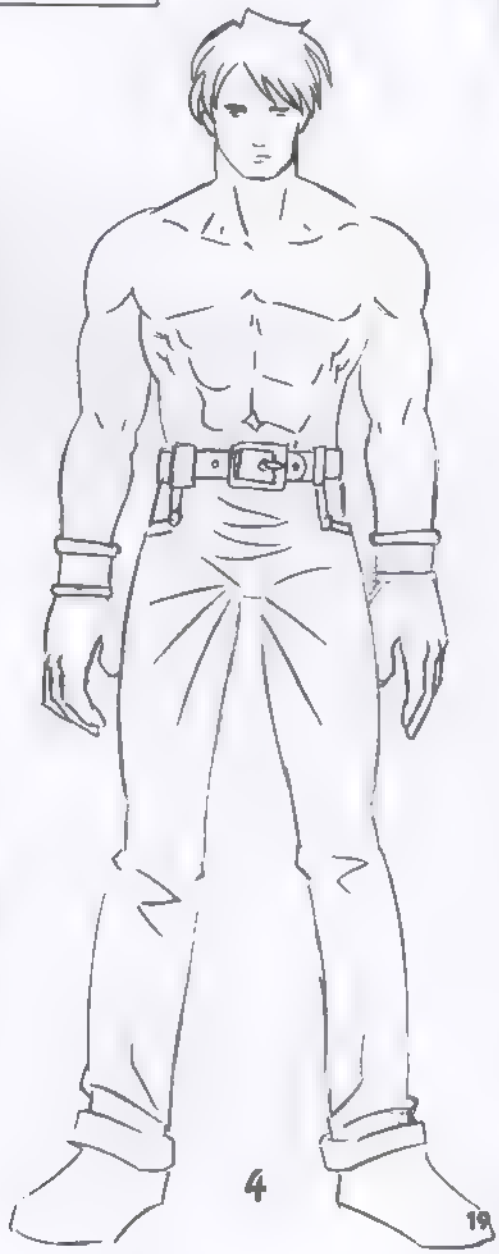
Para entender la luz y sombra en la ropa utilizaremos un cilindro (figura 1) las flechas indican la dirección de la luz, observa la sombra que se genera.



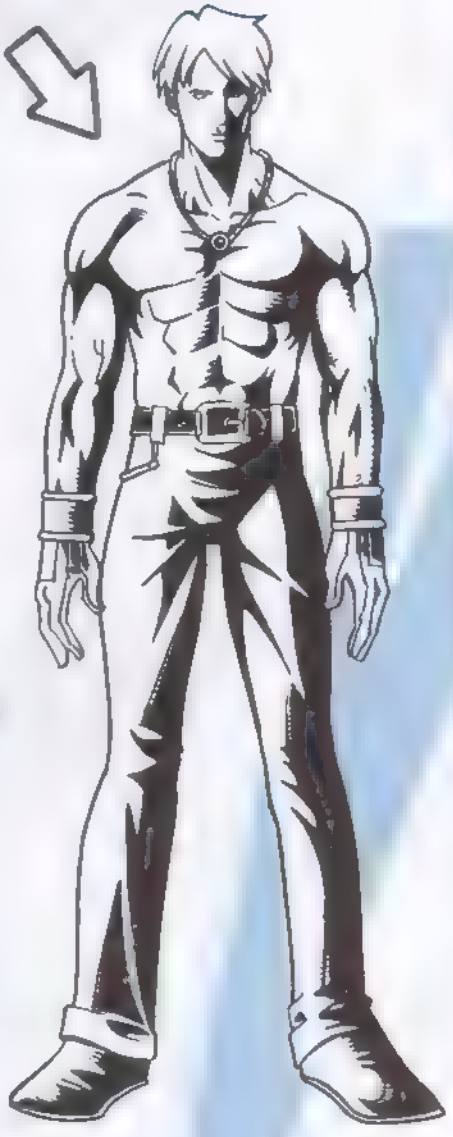
2

En la figura 2 tenemos el mismo cilindro, pero con una funda como de almohada, las líneas son los pliegues de la tela al jalar una esquina, en la figura 3 integramos las dos figuras anteriores y obtenemos luces y sombras sobre la tela con pliegues. En la figura 4 aplicamos esto con un personaje

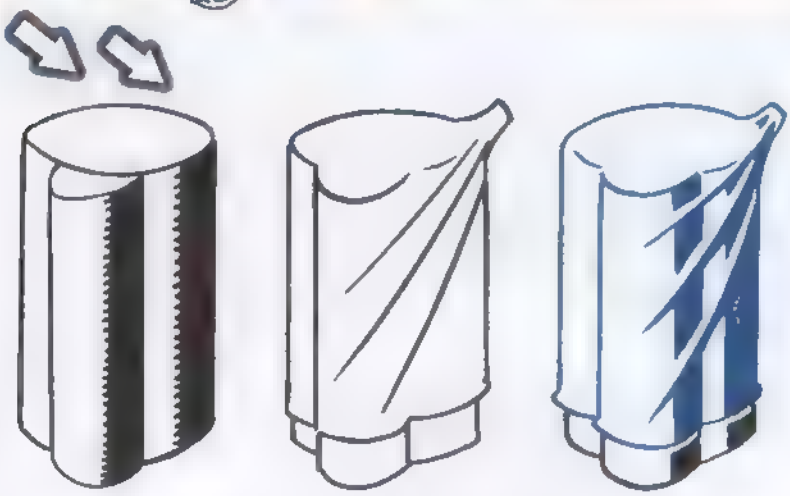
3



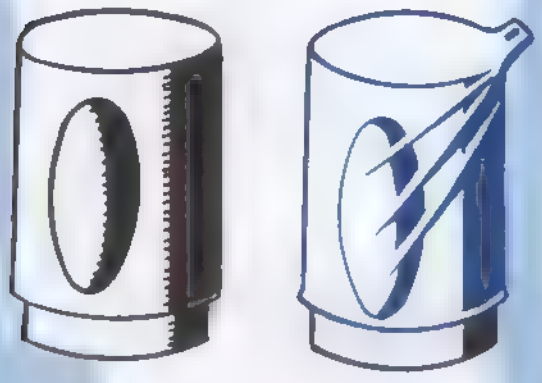
4



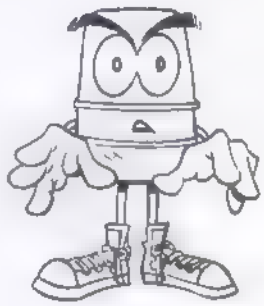
Aquí te presentamos el proceso de entintado, compáralo con el dibujo a lápiz y observa si es que hay alguna modificación. Recuerda que al hablar de luz y sombra en el dibujo el entintado tiene un papel muy importante, la correcta aplicación de esta técnica hace que las luces y la sombra resalten, también ten presente que para mejorar la calidad de tu entintado debes practicar mucho.



Ahora aplicamos el mismo principio de la página anterior, pero con una figura más complicada, recuerda que las flechas indican la dirección en que viene la luz, en la figura 1 observa los músculos en las piernas que están marcados y nota la similitud que tienen con las figuras geométricas, las líneas punteadas son los pliegues que se generan en la ropa.

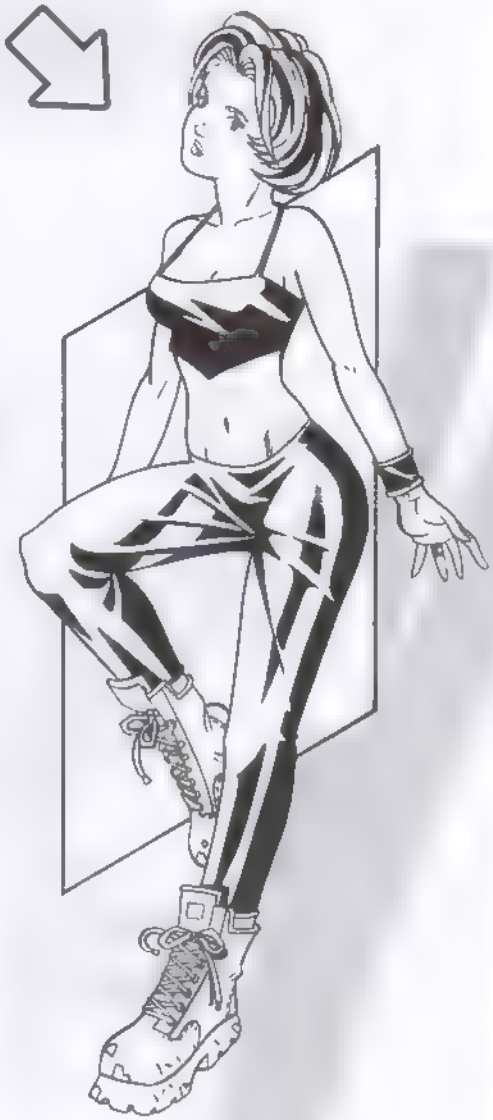


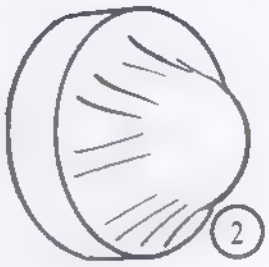
Aquí dibujamos el personaje terminado con base en las figuras geométricas de arriba, de la página anterior y del conocimiento anatómico (ver Dibujarte de músculos), recuerda que estos principios de luz y sombra en la ropa utilizando figuras geométricas tienen muchas aplicaciones, ya que nuestro cuerpo se puede comparar con cubos, cilindros y círculos.



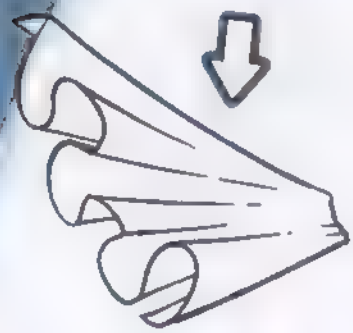
1

2

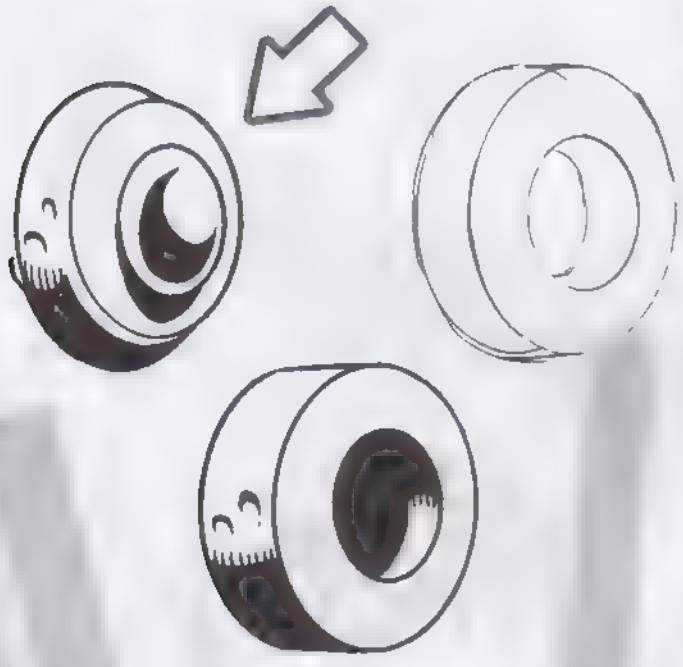




Siguiendo con las figuras geométricas ahora lo haremos con una media esfera, al igual que las páginas anteriores, en el primer paso (1) proponemos las sombras que se generan por causa de la luz que llega de arriba, en el segundo paso (2) cubrimos la esfera con tela, y en el tercer paso (3) le añadimos sombras como las del primer paso. Pon atención a los demás ejemplos y observa cómo se aplican en la figura A.

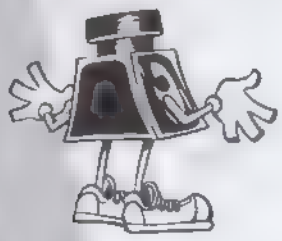


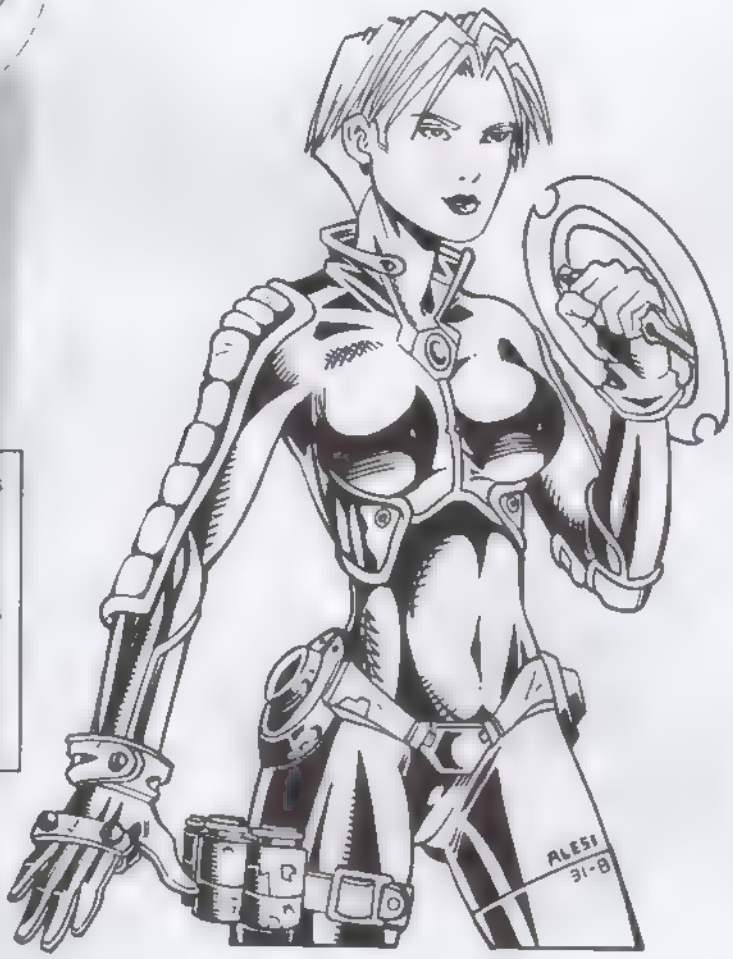
Observa el estudio de la tela y mira cómo ésta y otros elementos se ajustan a la ilustración y se trabajan en medida de la fuente de luz.

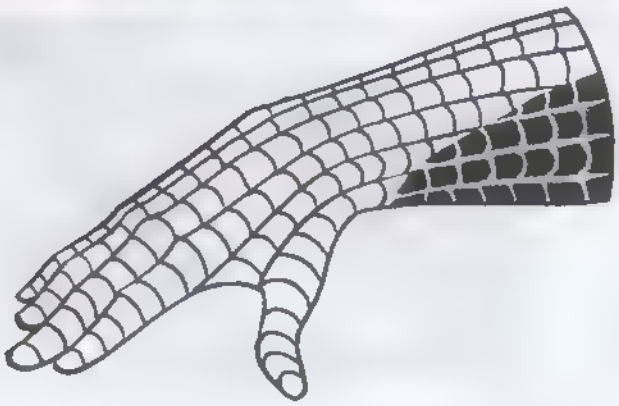


Luz y sombra en el estilo americano

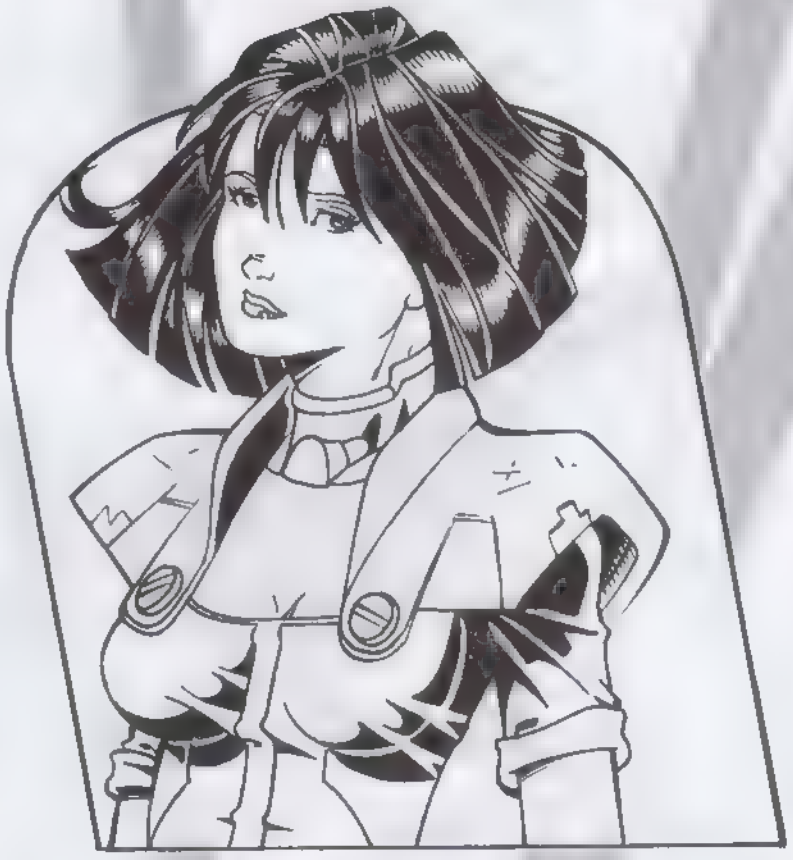
Las luces y sombras en el estilo americano son muy realistas y muy detalladas, por lo que conocer las luces en el cuerpo humano es la base para el dominio en el estilo americano, para el detalle de las sombras en el estilo americano éstas se sirven de diferentes tipos de líneas como los de las figuras de arriba para dar impresiones de difuminados de profundidad o de diferentes tipos de materiales, observa en nuestro personaje el uso de los diferentes tipos de líneas antes mencionados

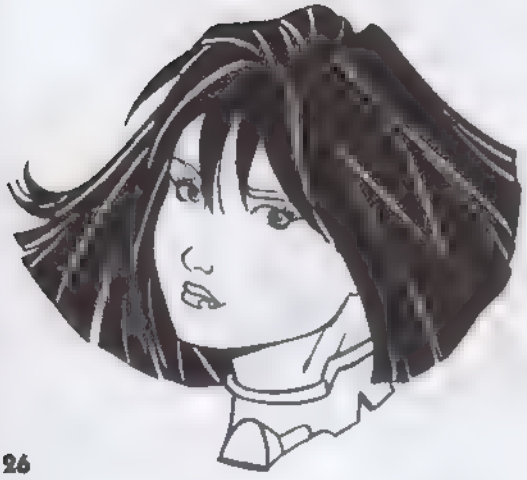




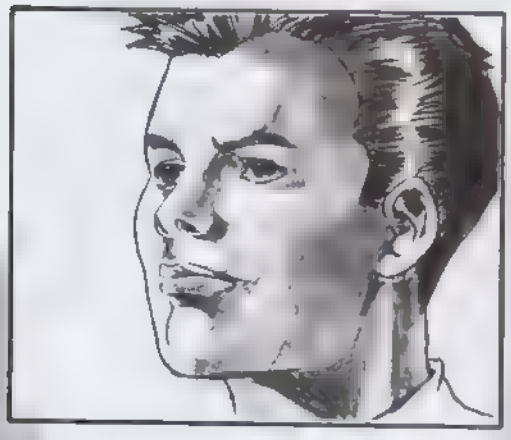


Otro recurso del que se hace uso en el estilo americano en cuanto a la luz y sombra es el de dibujar líneas blancas en vez de negras cuando éstas están bajo una sombra como en las figuras A y B, este recurso tiene muchas aplicaciones, uno muy recurrente es el pelo, como el de la figura C. Para comprenderlo mejor está hecho en tres pasos, desde el lápiz hasta el dibujo terminado.

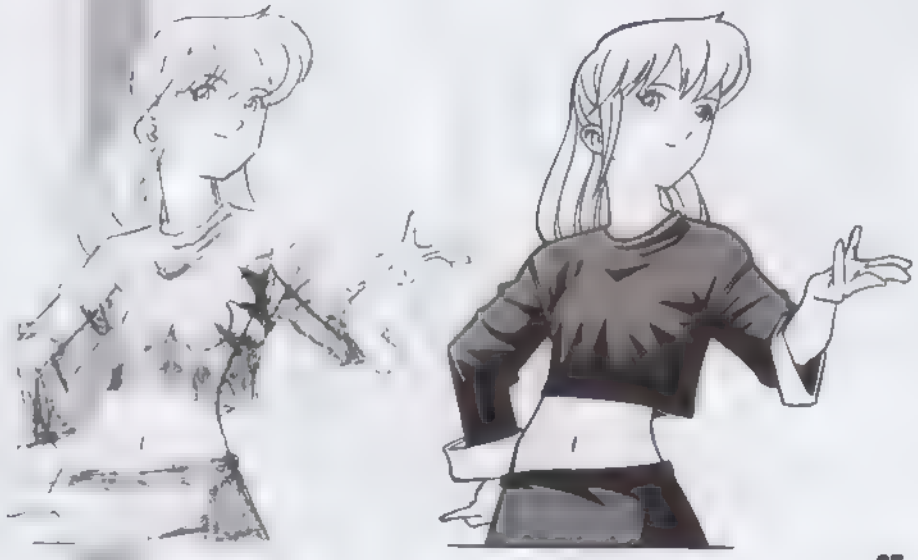




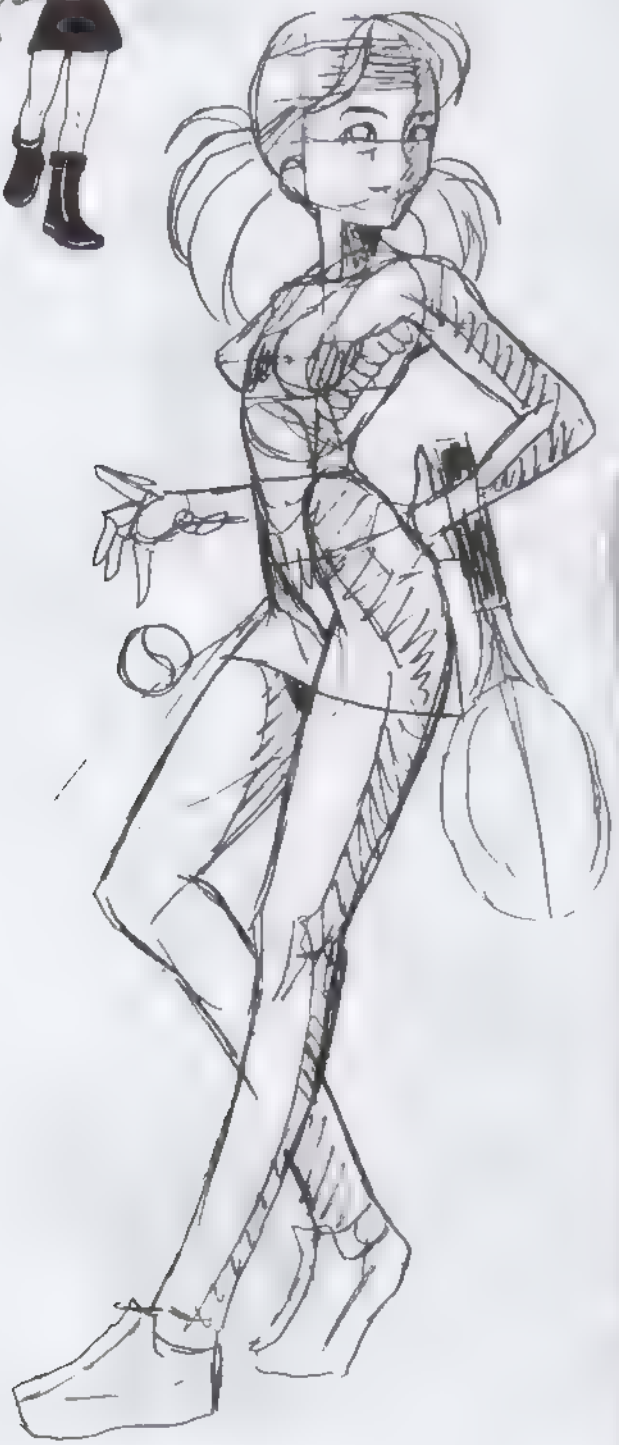
LAS SOMBRAS EN EL DIBUJO TIPO MANGA

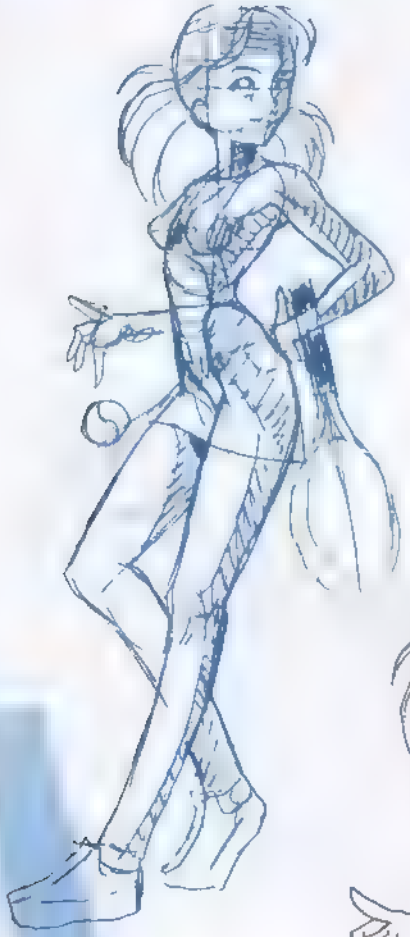


El dibujo en el cómic japonés es, por lo general, en blanco y negro, por eso los medios tonos adquieren gran importancia, ya que son los que crean la ilusión de color. Las sombras negras por lo general están en los fondos o en la ropa, rara vez en la piel, para dar distintos tonos en la piel se usan diferentes tramas.

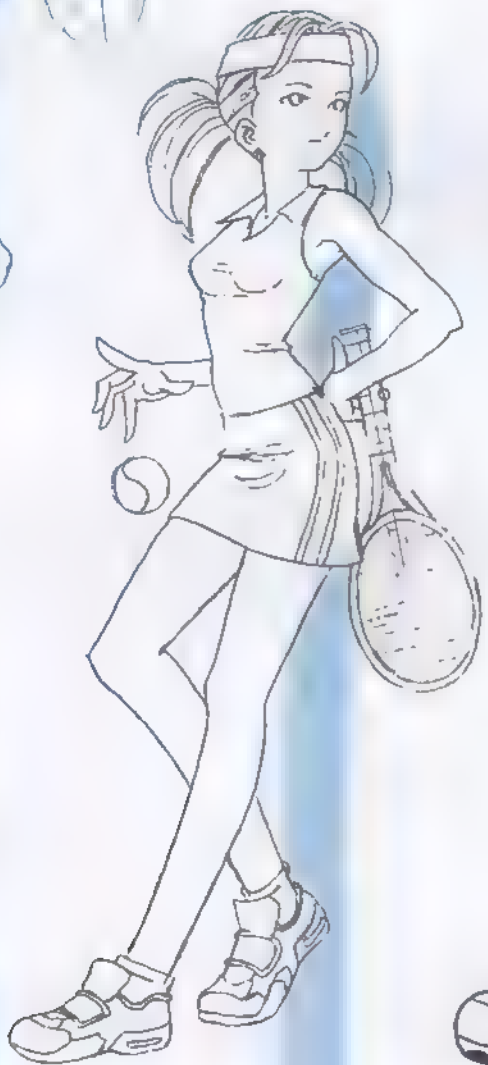


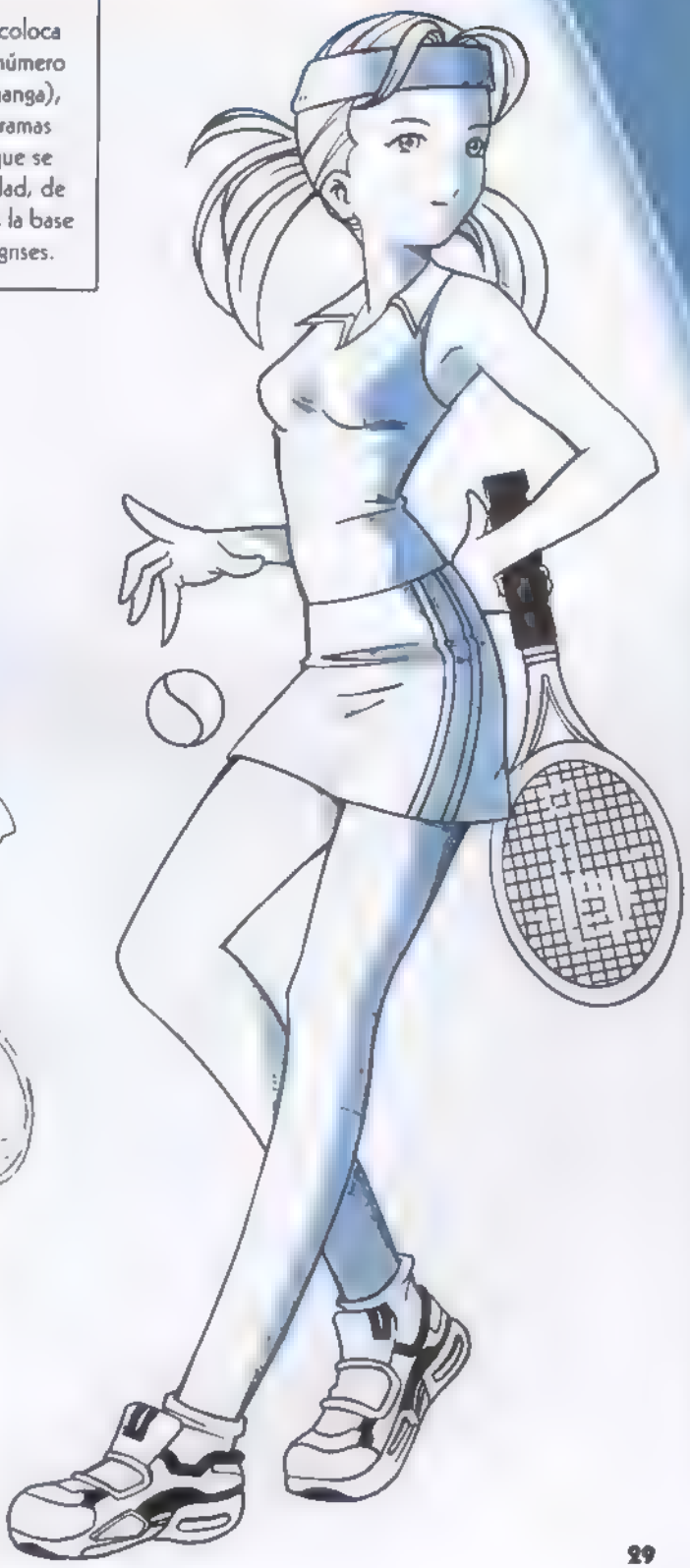
Aplicando lo que hemos aprendido de sombras en el cuerpo, hagamos una figura en la que la luz se proyecte de frente. En nuestro primer boceto podemos indicar el área a sombrear. Enseguida limpiamos el dibujo calcando, la línea debe estar muy bien definida para evitar errores en el entintado.



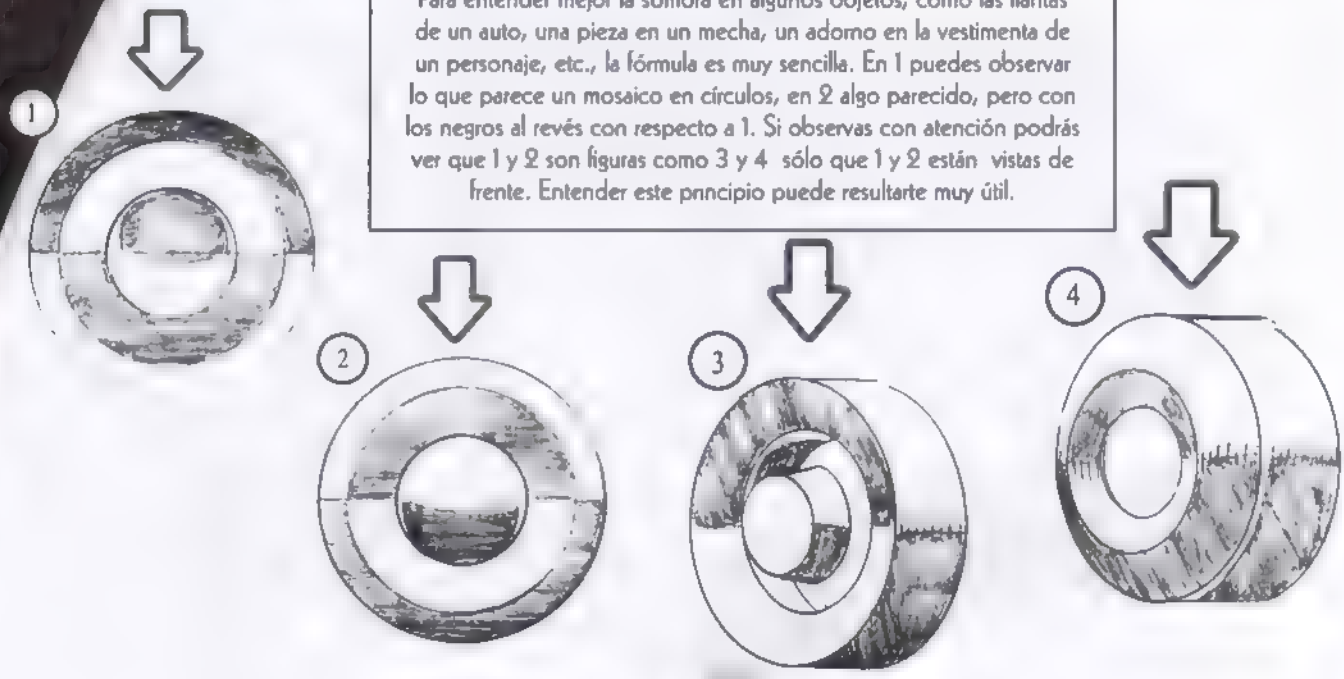


Una vez entintado, coloca las tramas (checa el número especial de estilo Manga), sólo encimaremos tramas donde pensemos que se genera mayor oscuridad, de este modo tendremos la base blanca y dos tonos grises.

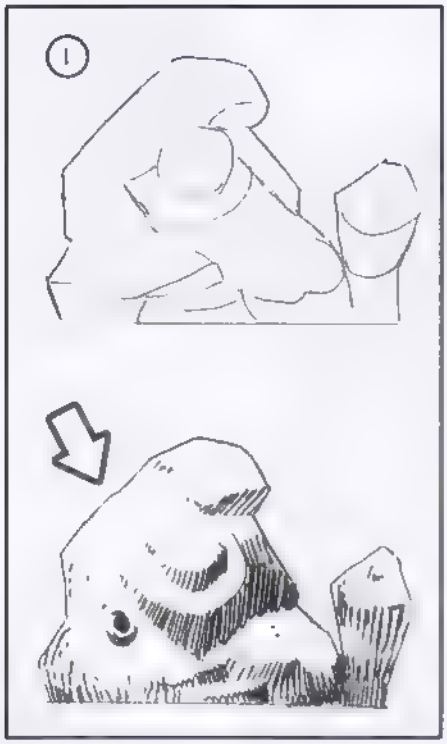




Para entender mejor la sombra en algunos objetos, como las llantas de un auto, una pieza en un mecha, un adorno en la vestimenta de un personaje, etc., la fórmula es muy sencilla. En 1 puedes observar lo que parece un mosaico en círculos, en 2 algo parecido, pero con los negros al revés con respecto a 1. Si observas con atención podrás ver que 1 y 2 son figuras como 3 y 4 sólo que 1 y 2 están vistas de frente. Entender este principio puede resultarte muy útil.



Dibujando rocas.

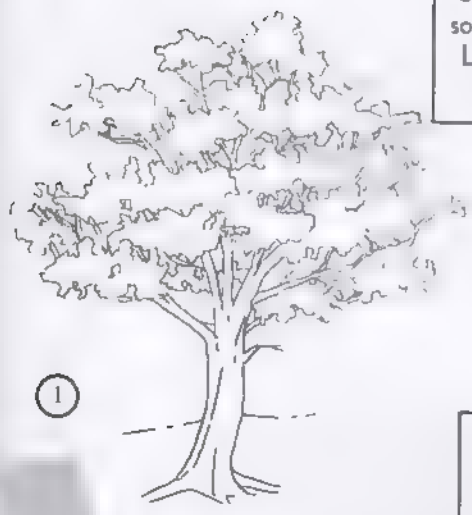


La roca #1 tiene formas redondeadas e irregulares, en el primer paso vemos la línea limpia. En el segundo paso la flecha indica que la luz viene de arriba, del lado izquierdo, tienes que razonar de acuerdo con la forma en que te imaginas la roca, en donde tiene que haber sombra. Los demás puntitos en la roca son pequeñas sombras de pequeños agujeros o irregularidades de la roca.

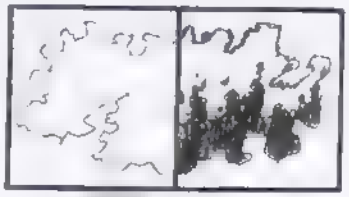
En la roca #2 dibujamos primero su forma, luego puedes dibujar agujeros como especie de cráteres. En el segundo paso, sombreamos el área de abajo (porque la luz viene de arriba) excepto los agujeros, los cuales serán sombreados uno por uno dejando una especie de media luna en su base donde se filtra la luz.

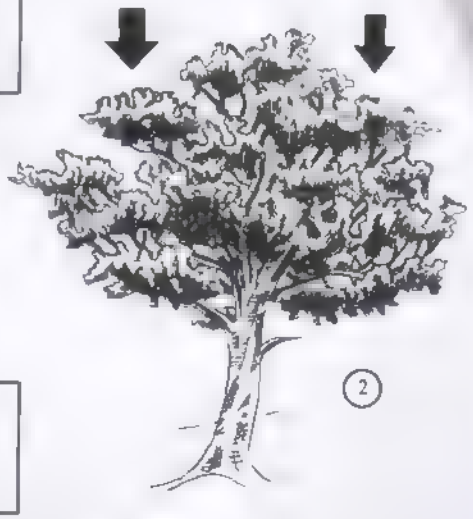
Dibujando sombras en el follaje de un árbol

En el paso 1 tenemos un árbol en línea limpia, puedes ver las ramas entre las hojas del árbol. En el paso 2 notamos que la luz viene de arriba. La luz ilumina un 35% de las hojas mientras un 65% está sombreado. Cada "nube" de follaje se sombrea individualmente, como se observa en A. Las ramas se sombrean también ya que las hojas provocan que a éstas no las toque el sol.



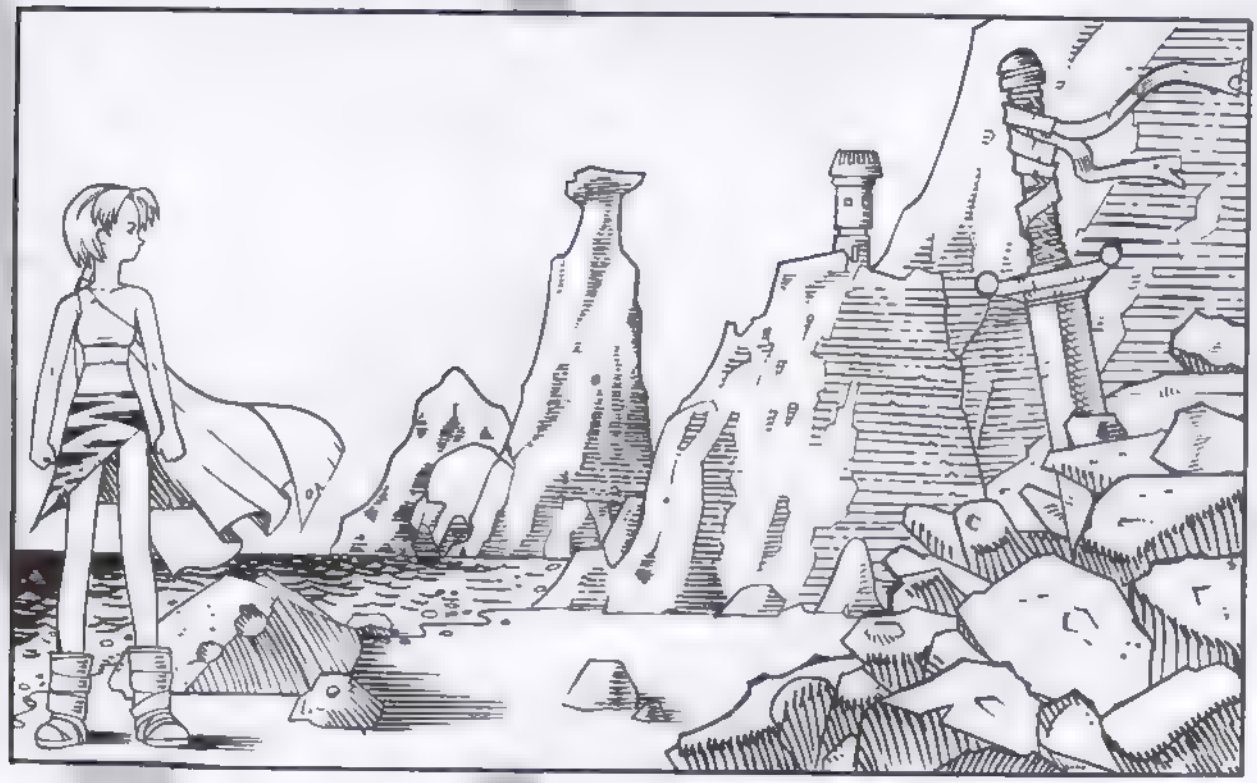
1





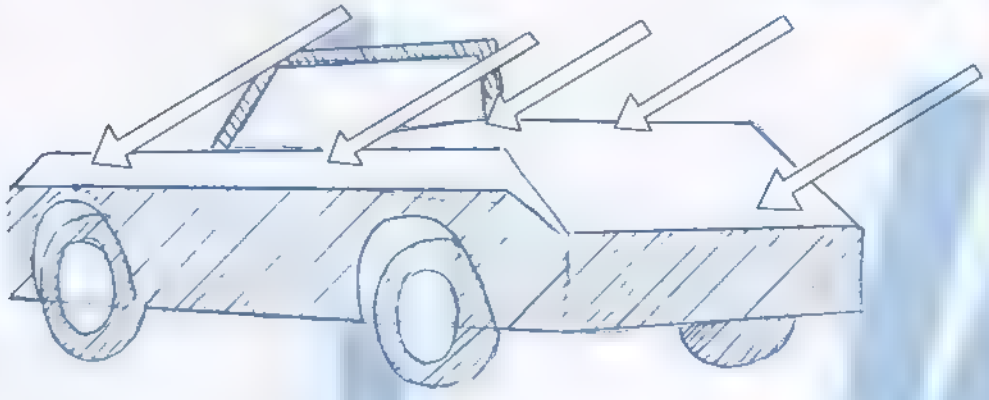
2

Practica dibujando rocas, pueden parecer simples, pero sabiendo sombrearlas puedes hacer muy buenos dibujos y muy originales.

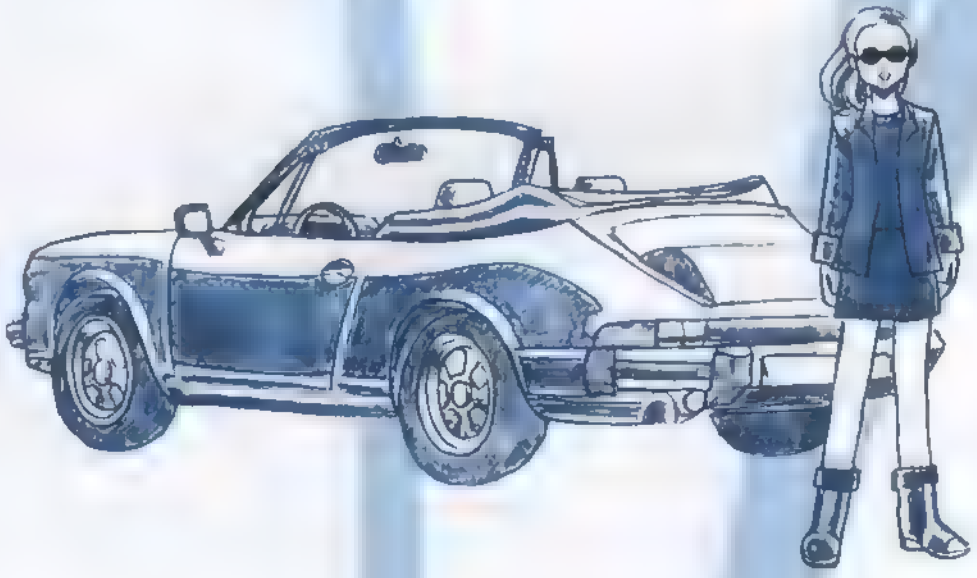


Aprendiendo a poner sombras en un auto

Lo primero que debemos hacer es tener el trazo de nuestro automóvil listo. Las sombras le dan vida y fuerza a un dibujo, este caso no será la excepción.



Proponemos que la luz venga ligeramente de arriba a la izquierda, como indican las flechas. Simplificamos el auto como un rectángulo, las flechas nos indican por dónde se filtra la luz, las áreas sombreadas son las partes que se sombrearán. Trazamos los límites de las sombras en el dibujo a lápiz. Si ya te gusta como se ve, puedes entintar.

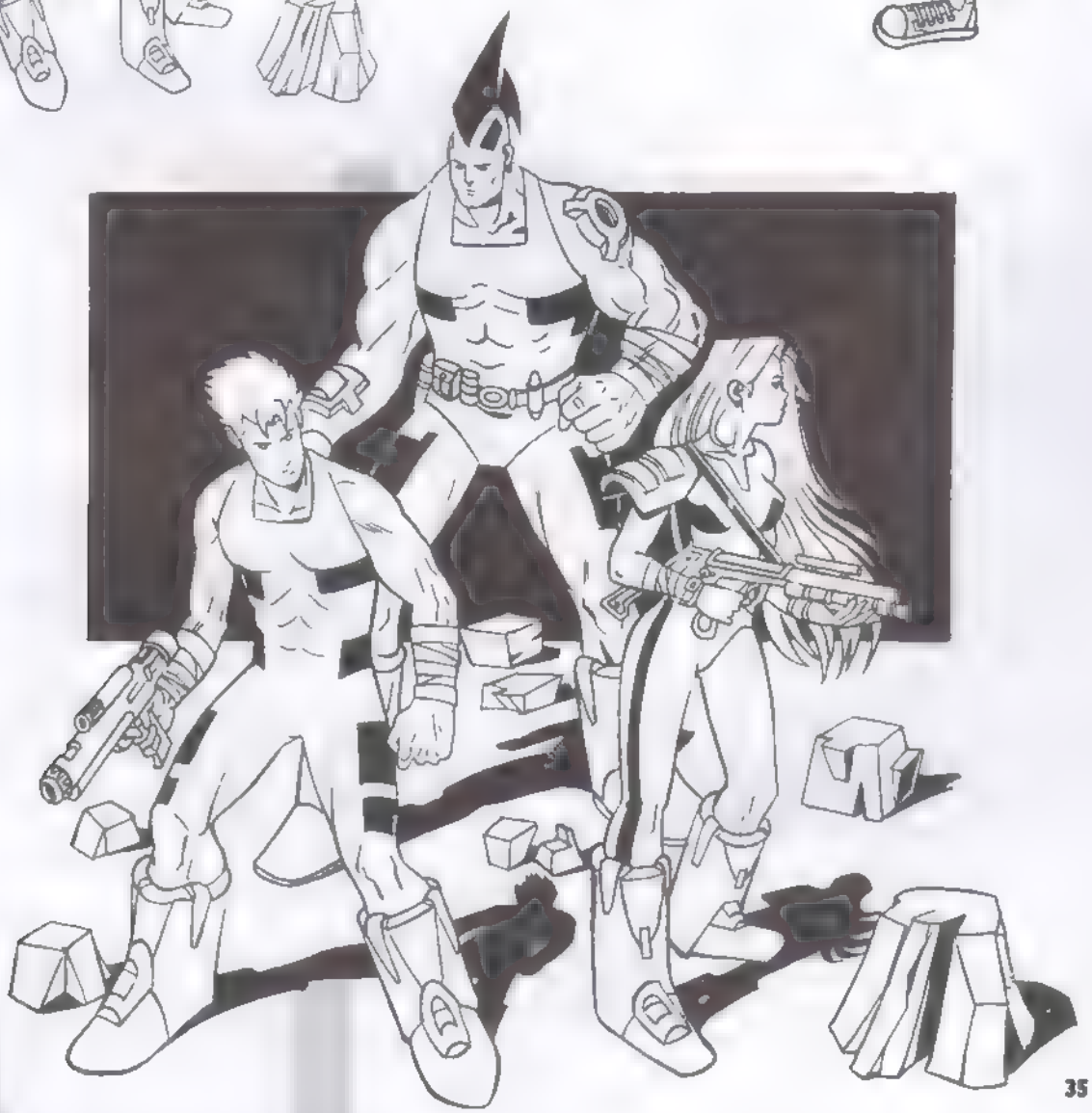


En este último paso agregamos un poste que proyecta su sombra sobre la puerta del auto, también se proyecta la sombra de la chica en la parte posterior del auto. Si te das cuenta, la sombra proyectada del auto sobre el suelo se va extinguiendo a medida de que se aleja del auto, esto se debe a que una sombra proyectada se hace más borrosa mientras se aleja del objeto que genera la sombra

Son muchas las combinaciones que se pueden hacer al determinar sombras en una ilustración o viñeta, pero cualquier combinación que se haga debe tener equilibrado el uso de las luces y las sombras, hay que buscar que el dibujo no sea muy blanco porque las plastas negras hacen lucir con más fuerza un dibujo, las partes blancas y negras deben contrastar y no estar saturadas

Para ejemplificar esto propondremos una ilustración sin plastas negras, a la cual tú mismo le puedes proponer algunas sombras observando las páginas siguientes.

Utilizando la ilustración de la página anterior se hizo el fondo negro para contrastar con los personajes, pero si éstos se quedaran sin algunas plastas negras se verían muy blancos o vacíos, por esto se añaden algunas partes negras en sus trajes, los cuales no son totalmente negros porque se podrían confundir con el fondo Finalmente, se añaden las sombras de los personajes que se proyectan en el suelo para que éste no luzca vacío.

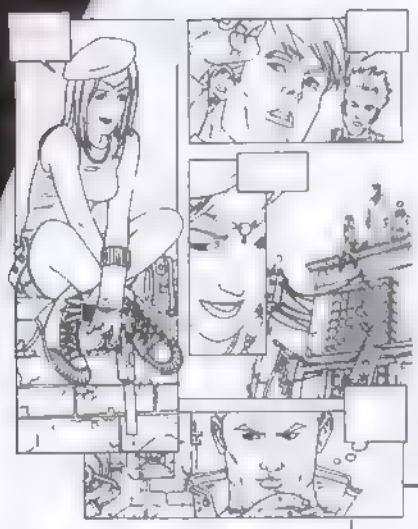


De manera contraria a la página anterior los negros se concentran en los personajes y no en el fondo, ya que se le puede hacer el cabello negro a los personajes de abajo para que no se confunda con el fondo; sin embargo, se conservan las sombras proyectadas de los personajes porque el suelo necesita un poco de negro.

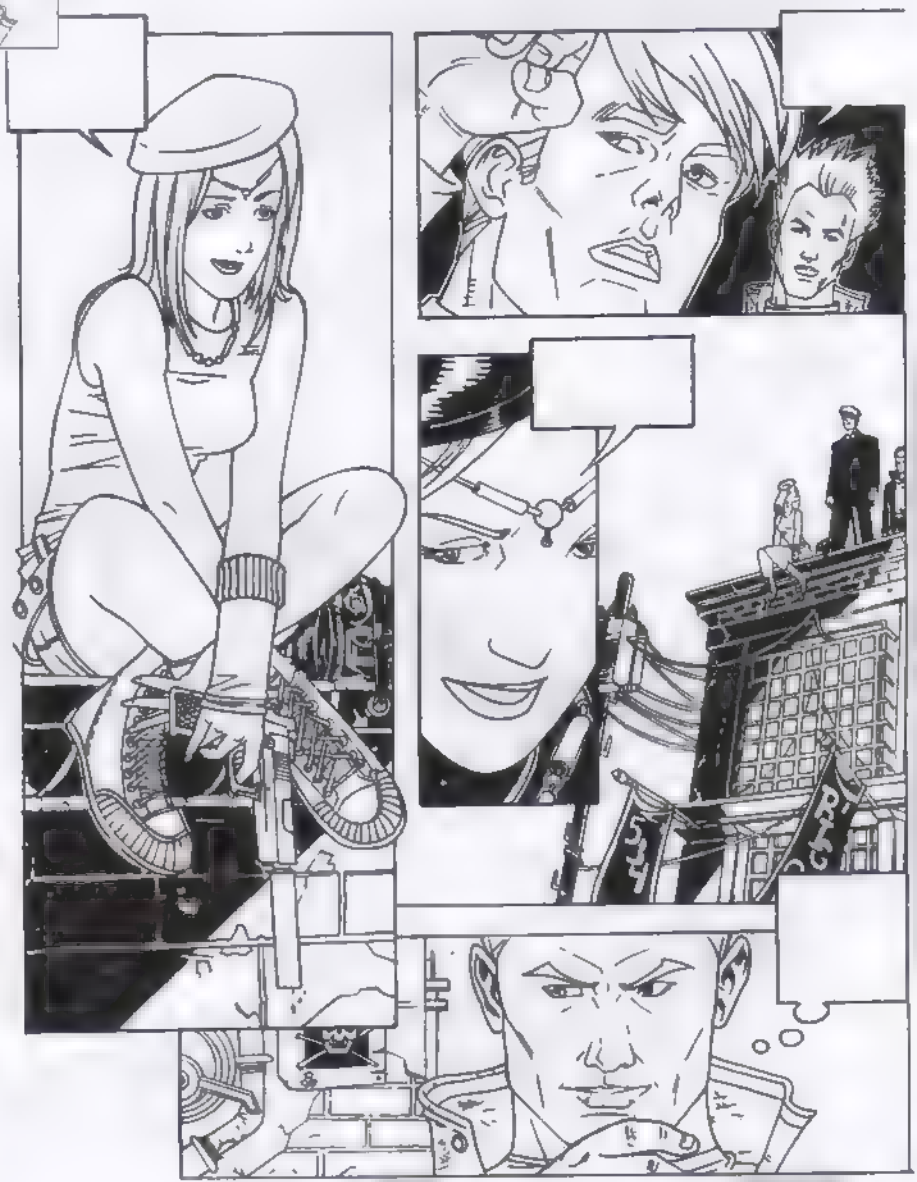
LUZ Y SOMBRA EN UNA PÁGINA DE CÓMIC

La luz y la sombra no están puestas al azar en una página de cómic, es muy importante colocar bien las sombras y saber ubicar las plastas negras para lograr que la página una vez terminada tenga un aspecto más agradable. La primera página presenta el trazo terminado de una página de cómic sin ninguna sombra, nuestro trabajo es que después de sombrear esta página, luzca mejor.

Algunas sugerencias



Trata de que exista una mayoría de luz o una mayoría de sombra en cada viñeta, esto le otorga mayor contraste a la página. Observa que la sombra no se cargue de un solo lado de la página, es decir, que no haya una plasta muy grande de un solo lado de la página mientras lo demás permanece blanco. Ubica tu fuente de luz con respecto a tus personajes y a los fondos para que no mientas al dibujar las sombras.



En esta página hemos colocado algunas sombras, pero predomina la luz, hemos colocado dichas sombras de tal modo que las plastas en la viñeta 1 señalan a la viñeta 2 (arriba), las plastas en la viñeta 2 señalan del mismo modo a la viñeta 3 y así sucesivamente. En este ejemplo, hemos usado los negros en la página para hacer su lectura más fluida.

En este otro ejemplo (página 26 C) no ponemos énfasis al colocar las sombras de tal modo que faciliten la lectura, en este caso nos dedicamos a dar mayor contraste a la página. Para esto, trabajamos cada viñeta como si fuera la única (pero respetando la posición del sol) y emplastamos el fondo para que sea predominante el negro en la página.

Hay muchas otras formas para resolver esta página, las posibilidades son ilimitadas; no olvides seguir practicando, recuerda que entre más recursos técnicos tengas, mayor será la calidad del trabajo terminado.

BUZÓN

Hola, amigos de Dibujarte. Les escribo para felicitarlos por su revista que es lo máximo y me ha ayudado muchísimo para mejorar. Me gustaría que me dieran unos consejos sobre qué material debo usar para darle color a mis dibujos y unos tips acerca de cómo y cuáles colores de madera debo usar. Además, quisiera que me dijeran si para su sección de "Revisión de Portafolios" debo mandar dibujos inventados por mí o puedo mandar dibujos de caricaturas. Bueno, me despido y espero que sigan así.
Su amigo: **Alfonso Pineda Ortega** (12 años).

En el Especial de Color No. 20 podrás encontrar algunos tips sobre cómo utilizar los lápices de colores, y ya estamos preparando unas clases nuevas sobre el tema. Para la sección de Revisión de Portafolios es preferible que mandes un dibujo de tu propia autoría, ya que queremos analizar tu capacidad creativa; copiar un dibujo de algún personaje o autor no demuestra tus capacidades como dibujante, así que, de preferencia, manda algo original. No nos molesta corregir dibujos de otras series, pero preferimos ver la creatividad de los lectores.

Hola a todos los que generosamente trabajan en DibujArte. Su revista me encanta desde que la conocí y ésta es la primera vez que les escribo, igual deseo que sean muchas más. Me llamo Pablo Alfaro, soy de Ecatepec, Estado de México, y tengo 26 años. Lo que más me encanta del manga son las historias frescas. De éstas mi favorita es Guns Smith Cats, que tiene la combinación perfecta: autos, armas y chicas, aunque sí es muy violenta. Y de ahí nació mi interés por dibujar manga, en lo cual no soy ningún experto y mientras más practico, aparecen más problemas que requieren solución. Afortunadamente, están ustedes que pueden dar respuesta a todas las dudas que me van surgiendo. Así que si no es mucha molestia, ¿podrían incluir en su revista algunas técnicas para ayudar a dibujar personajes en un mismo plano que conserven sus proporciones y las del entorno (ya sean muebles o autos) desde cualquier punto de vista? Se los agradecería infinitamente. Y ya que andamos pidiendo... ¿serían tan amables de incluir las 3R's de la destrucción? Cosas que se Raspan, Rompen y Revientan, igual sobre las técnicas para dibujar explosiones y humo, deformaciones de choques y vidrios rotos, con sus luces, líneas dinámicas y toda la cosa para que parezca una instantánea tipo Matrix, en la que se le puede ver la profundidad y el movimiento. Bien, les debo el dibujo, pero les prometo mandarles uno y, es más, con un antes y un después para que vean que todo lo que hacen es de muchísima ayuda, les estoy agradecido. Un saludo a todos los que laboran, aquí siempre tendrán un amigo.

Pablo Alfaro

Pues nos parece una excelente sugerencia lo de las 3 R's de la destrucción; aunque, con algunos temas que hemos tratado, puedes resolver varios de tus problemas. En el Especial de Dibujo Americano (Edición Regular No. 21) te mostramos la manera de usar la perspectiva para que tus personajes mantengan sus proporciones en una escena. Estudiando el número de perspectiva aprenderás a dibujar tus escenas desde cualquier ángulo. Ahora sólo falta tratar el tema del efecto de los impactos sobre los objetos, así que nos pondremos a trabajar.

Saludos a todos los amigos de Dibujarte que publican esta maravillosa revista. La conocí en el #1 de reedición y desde entonces no he dejado de comprarla. Les agradezco de todo corazón, ya que yo era una persona que tenía muchas ganas de dibujar, pero no sabía cómo hacerlo, hasta que una amiga trajo su revista, la vi y quedé sorprendido ya que tenía las bases para dibujar... desde entonces me he esforzado por dibujar lo mejor posible y explotar mi potencial que tenía oculto. Les comento que estoy en preparatoria (4°. semestre con 18 añotes) y voy a elegir el área de artes para saber más y aprender todas las técnicas que pueda. Sé que hoy en día existe mucha demanda en lo que es el arte visual como juegos, películas, animaciones, publicidad, etc. Tengo en mente ser diseñador y colaborador en todo esto. Sé que con mucha perseverancia alcanzaré mis metas. Agradezco a todos ustedes, en especial a Juan Antonio Flores, Los Hermanos Escorza y a Tozani, espero que su publicación dure mucho tiempo ¡ah!, y son excelentes los cambios que hicieron, en especial los pares y nones. Me despido de ustedes, con mucho cariño.
Su amigo y admirador.

Mauro Jesús Santelis Carbajal

Nos da gusto ver que esta revista no sólo les sirve a muchos lectores para iniciarse en la carrera del dibujo, sino que también es un incentivo para muchos más que no tienen definida su licenciatura en una universidad. Definitivamente como dibujante y/o diseñador se puede incursionar en muchos aspectos laborales; sin embargo, los que tú mencionaste son los más importantes (sólo añadiríamos cómic o historieta). Es bueno tener esa mentalidad, sigan adelante, perseveren y alcanzarán.

No olvides mandarnos tus sugerencias, críticas, opiniones y todo lo que quieras a la dirección electrónica.

Te recordamos que, por favor, no mandes tus dibujos para Revisión de Portafolios a esta dirección. Gracias.

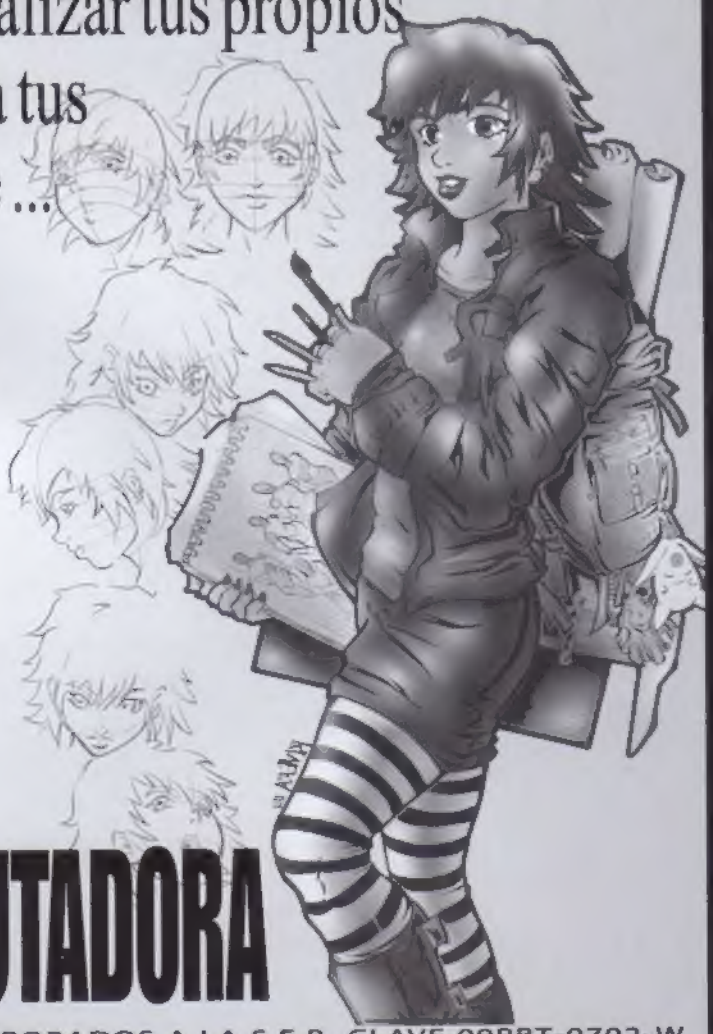
Si deseas estar más en contacto con lectores y colaboradores de la revista, entra a la página, dale clic en MULTIMEDIA y después en FOROS, puedes registrarte o entrar como invitado y ver las opiniones de los demás.

Entra a nuestros foros en www.editoposter.com

SI TE GUSTA DIBUJAR, VEN A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde podrás aprender a realizar tus propios Personajes y a darle forma a tus Ideas por medio del Dibujo de ...



CÓMICS
HISTORIETA
PUBLICITARIO Y
EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P., CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO
Visítanos en Colón No. 1 Desp. 26
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo)
Entre el Cinemex Real y La Alameda Central
5512-63-89 y 5512-06-23

PLANTEL ECATEPEC
Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17,
(Entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo),
San Cristóbal Centro
5770-98-94

Y AHORA TAMBIÉN EN C. IZCALLI
Jesús Vinchez s/n Edificio Abba Desp. 3
Junto a Plaza Octagón, Centro urbano de Cuautitlán, Izcalli
5873-08-83

PRÓXIMAMENTE MÁS CERCA DE TI, ESTAREMOS EN IZTAPALAPA, CD. SATÉLITE Y CLASES POR INTERNET

¿NECESITAS RESOLVER TUS SALIDAS DIGITALES?

EDITOPOSTER

TE OFRECE EL
MEJOR PRECIO DEL MERCADO EN

PREPRENSA DIGITAL

ADEMÁS,
SI TU NEGOCIO REQUIERE...

FOLLETOS, CARTELES, TRÍPTICOS, PÓSTERS PUBLICITARIOS, O DISEÑOS ESPECÍFICOS, CONTAMOS CON PERSONAL ALTAMENTE CAPACITADO.

TRABAJAMOS EN PLATAFORMA MAC, SI MANEJAS ALGUNA OTRA LLÁMANOS Y TE ASESORAMOS.

55 41 00 06